

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**DAYANE DA SILVA DE FRANÇA**

**TABLET E ARTE: INOVANDO E CRIANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CURITIBA**

**2018**

**DAYANE DA SILVA DE FRANÇA**

**TABLET E ARTE: INOVANDO E CRIANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Pós Graduação *lato sensu* em Mídias Integradas na Educação, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.(a). MsC Andrea da Silva Castagini Padilha

**CURITIBA**

**2018**

## Tablet e Arte: Inovando e Criando na Educação Infantil

**Dayane da Silva de França**

### RESUMO

Este presente artigo apresenta a importância da inserção de tecnologias e recursos midiáticos na Educação Infantil, para crianças na faixa etária de cinco anos, no CMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) Atuba, localizado no Município de Curitiba no Estado do Paraná. Com a técnica de observação participativa, insere a criação de uma nova cultura dentro do CMEI com o uso de *tablets*, para desenvolver a autonomia das crianças no manuseio e utilização dos mesmos, em tarefas simples como ligar/desligar ou mais complexas, como salvar um arquivo. Buscando assim, uma aprendizagem atrativa e inovadora, que promovesse a interação e socialização das crianças com recursos digitais. Foram protagonistas em propostas artísticas que envolvessem aplicativos de desenhos e fotografias de paisagens do entorno escolar, onde puderam comparar a arte com o meio onde estão inseridas, tendo como referência obras de paisagens urbanas do artista plástico brasileiro, Arcângelo Ianelli, proporcionando a ampliação do repertório artístico das crianças.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Educação Infantil. Autonomia.

### 1 INTRODUÇÃO

As crianças da “era digital” já nascem inseridas em ambientes cercados por tecnologias, sendo para elas algo muito mais natural do que para nós, que nos adaptamos a esses recursos conforme os utilizamos. Pensando nesta questão, podemos usá-las como aliadas em sala de aula, priorizando sempre os objetivos a serem alcançados e a faixa etária dos alunos. Para crianças pequenas os *tablets* são melhores para manuseio, pelo tamanho e a *interface* é facilmente compreendida. Com foco nos *tablets*, essa pesquisa busca mostrar a importância do

uso desta ferramenta por crianças de cinco anos, e como são capazes de manuseá-los com autonomia e serem protagonista na execução de algumas propostas dentro da área de artes visuais, como ao jogar, desenhar, pintar, fotografar ou filmar. O *tablet* é um instrumento que proporciona comunicação e entretenimento, também a socialização e interação nas propostas coletivas. Por meio de programas e aplicativos (*apps*), as crianças possuem possibilidades de criar, se expressar, desenvolver a coordenação motora fina, atenção, percepção visual e autonomia. As tecnologias se utilizadas de maneira consciente e adequadas, são um ótimo recurso educacional, algo inovador que sem dúvida irá despertar o interesse e curiosidade das crianças, contribuindo de maneira efetiva para a aprendizagem das mesmas.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

É impossível pensar nos dias atuais sem o uso de tecnologias, pois estamos cercados por elas, seja na vida pessoal ou profissional. O mundo já é considerado digital e conseqüentemente tornou-se algo natural para crianças nascidas nesta era informatizada ou os “nativos digitais”. Prensky (2001, p.01) afirma que, “[...] os estudantes de hoje são todos ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, vídeo *games* e *internet*”. Através dessa interação avassaladora com o mundo digital, crianças e adolescentes mudaram seu comportamento, modo de socialização, de expressão, de se vestir e até mesmo na maneira de falar, influenciados por gírias ou termos utilizados na *internet*.

Como afirma Hora (2009, apud Lira, Oliveira, L. Santos e M. Santos *et all*, 2014, p.01), “[...] estamos imersos em uma sociedade cada vez mais interconectada e dependente dos meios digitais em suas atividades”. Esta interconexão está totalmente presente no nosso cotidiano, ao pesquisar algo na *internet*, interagir nas redes sociais, assistir, jogar, fazer compras ou até mesmo fazer transações bancárias sem sair de casa. O acesso às tecnologias é cada vez mais fácil e precoce na vida dos alunos, mesmo na educação infantil a maioria das crianças já manuseiam um *smartphone* ou *tablet* antes mesmo de serem alfabetizadas, compreendem as *interfaces* e dominam o *touch screen*, utilizam aplicativos com autonomia sem auxílio de um adulto.

Para Prensky, (2001, p.01):

Os alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira, cercados e usando computadores, vídeo games, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital (PRENSKY, 2001, p.01).

Pensando neste sentido, e também considerando que a infância é uma fase onde a criança está em plena formação, principalmente da identidade, precisa-se ter cautela ao excesso de informação e exposição que as tecnologias oferecem. O meio onde a criança está inserida e os grupos com os quais se relaciona possuem total influência neste processo. Como na afirmação presente nas DIRETRIZES CURRICULARES (2012, p.09):

[...] os *meios* e os *grupos* com os quais a criança tem contato possuem papel fundamental no processo de formação do “eu”. E esse “eu” é desenvolvido numa perspectiva eminentemente social, em que o conceito de “si” é compreendido em sua relação com o “outro”. Assim, cabe ao adulto proporcionar às crianças experiências diversificadas e enriquecedoras, a fim de fortalecer sua identidade e desenvolver suas capacidades (DIRETRIZES CURRICULARES. 2012 p.09).

As crianças estão sempre abertas a novas descobertas e possuem uma curiosidade nata, cabe então, a família e a escola o papel de proporcionar um ambiente adequado e experiências saudáveis para o desenvolvimento das mesmas.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p.11-12), “[...] as novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar”. Sendo assim, escola deve aliar o uso dessas ferramentas para um ensino mais atrativo e dinâmico, não com a intenção de substituição pelos livros e cadernos, mas sim, para acrescentar positivamente no processo de ensino/aprendizagem. Gadoti (2000 apud Lira, Oliveira, L. Santos e M. Santos *et al*, 2014, p.02) salienta sobre o importante papel da escola, quanto centro de inovação, devendo mediar e orientar criticamente os indivíduos na busca pelo conhecimento. O autor diz ainda, que este processo deve iniciar na educação infantil. Para Prensky (2010), os docentes precisam concordar que o papel das tecnologias nas salas de aula é o de apoiar uma nova pedagogia, na qual os alunos ensinam a si mesmos com a orientação do professor. Devemos então, deixar com que a criança explore este mundo digital, busque respostas para suas questões,

resolvam conflitos e vão além com sua curiosidade, construindo assim, novos conhecimentos.

Em contrapartida, as crianças muitas vezes utilizam a internet e as tecnologias sem a mediação de um adulto, isto pode trazer consequências nem sempre positivas para seu desenvolvimento. Uma pesquisa realizada pela AVG *Technologies* (2015), com famílias de todo o mundo mostrou que 66% das crianças entre três e cinco anos de idade conseguiam usar jogos de computador, 47% sabiam como usar um *smartphone*, mas apenas 14% eram capazes de amarrar os sapatos sozinhas. No caso das crianças brasileiras, o levantamento apontou que 97% das crianças entre seis e nove anos usam a *internet* e 54% têm perfil no *Facebook*, sendo a idade mínima para o uso desta rede social de treze anos, como aponta BORTO-LUZZI (2014), especialista em Direito e Crimes na *internet* no NSC Santa, Jornal de Santa Catarina.

Santos (2015) do *Blog* “Sempre Família”, alerta sobre o risco do uso excessivo desses recursos por crianças, podendo atrapalhar em diversas questões pessoais e sociais, como saber lidar com conflitos ou ouvir um simples não, além de déficit de atenção, ansiedade, atraso cognitivo e também levar a obesidade, pelo fato das crianças deixarem de praticar atividades físicas e comerem mais por conta de passarem horas entretidas com uma tela num mundo virtual. Pais e professores devem ser mediadores e estarem atentos no uso das tecnologias pelas crianças, estipulando regras. O diálogo com os pequenos também é muito importante, faz com que compreendam os benefícios e as precauções sobre estas ações, e percebam que limites são necessários.

Recursos tecnológicos e midiáticos são de extrema importância em sala de aula, a educação deve e precisa acompanhar a evolução digital. Com a inserção dos *tablets* na educação infantil a criança pode perceber que podemos usá-los para diversas atividades além de jogos que já estão acostumadas. Os *tablets* proporcionam a vivência de maneira lúdica do processo de desenvolvimento do conhecimento, a criança aprende e faz descobertas dentro do seu ritmo. Realçando que, o uso deste recurso deve ser sempre contextualizado para que haja significado na aprendizagem da criança.

Dentro da área de formação de artes visuais, como contempla esta pesquisa, os *tablets* oferecem diversos aplicativos para a realização de atividades que proporcionam a expressão da criança por meio do desenho, que é uma das

formas de linguagem mais usadas nesta fase. Neste sentido, pesquisadores afirmam que:

O desenvolvimento dessa linguagem é observado por fases, conforme o nível de desenvolvimento psíquico infantil e envolve também outros fatores tais como: os estados de ânimo da criança e o nível de imaginação e criatividade (LIRA, OLIVEIRA, L. SANTOS e M. SANTOS, 2014, p. 06).

Na educação infantil, as crianças ainda são pequenas e as suas habilidades estão sendo desenvolvidas gradativamente, o estímulo por parte dos adultos é extremamente importante para evolução cognitiva em todas as fases da infância.

A arte na educação infantil pode ir muito além de papel e desenho, sabe-se que ela promove de maneira lúdica a criação e imaginação, seja ela real ou abstrata. Mas levando em consideração as curiosidades e os conhecimentos das crianças, podemos abranger outras áreas e inovar. Como por exemplo, fazer uma obra de arte pintando sem tinta, pincel e papel, mas sim, em uma tela de *tablet*! O manuseio deste recurso é facilitado para crianças pequenas, pelo tamanho e por não conter fios. As opções de cores e efeitos são diversas, podem fazer traços finos ou grossos, apagar quando desejado e salvar num simples toque. Ao mesmo tempo pesquisar outros artistas e suas obras, ou até mesmo algo que ajude na sua inspiração. Pensando em “nativos digitais”, a arte pode ganhar um sentido muito mais especial se trabalhada aliada aos recursos tecnológicos, e despertar ainda mais o interesse das crianças.

### 3 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa qualitativa descritiva, que possui o objetivo de compreender os fenômenos estudados sem representatividade numérica, buscando interpretar estes fenômenos pela perspectiva dos participantes da situação estudada (SCHLEMMER, 2017, p.17). O projeto foi aplicado com o instrumento de observação participativa, em um período de três meses, realizado no CMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) Atuba localizado na Rua Rio Jari 411, Bairro Alto em Curitiba/PR, com trinta e duas crianças da turma do PRÉ II B, na faixa etária de cinco anos.

A observação participativa foi utilizada em momentos de roda de conversa, que aconteceram três vezes na semana no período matutino (manhã), no qual foi questionada a turma sobre os *tablets*: Quem já usou um *tablet*? Para que serve um *tablet*? Quais atividades podem desenvolver com um *tablet*? Quais aplicativos

costumam usar em *tablets* (jogos, *apps* de desenho, *apps* de músicas, entre outros)? As respostas dos alunos foram transcritas manualmente e registradas no diário de bordo, onde foram coletados dados de conhecimentos prévios de cada um.

Levando em consideração os dados coletados anteriormente, foi realizada a elaboração de uma sequência didática para trabalhar por etapas e de forma gradativa, observou-se a evolução dos conhecimentos dos alunos e feito o registro por meio de anotações no diário de bordo e fotografias. Seguido assim, por momento de aula expositiva dialogada e de atividade de desenho, para ilustrarem um cartaz sobre cuidados e manuseio de *tablets*.

A partir dos interesses demonstrados pelas crianças nas rodas de conversa, foram baixados alguns aplicativos pelo *Play Store* nos vinte e cinco *tablets* do CMEI:

- Arte: *Kids Paint Free*, Construção 3D Criador Arte, Pintura Digital, *Sand Draw e Pottery*;

- Histórias: A Tartaruga e a Águia, História da Rapunzel, João e Maria, Os Três Porquinhos, O Pequeno Príncipe, Chapeuzinho Vermelho, Cinderela e O Patinho Feio;

- Jogos: *Cookie Maker*, *Pepi Bath Lite*, *Cupcake Maker*, *Dress Up Professions*, *Zoo Animal Puzzles*, *1000 Pirates Dress Up For Kids*, Quebra-cabeça Para Crianças, *Little Dentist*;

- Lego: *Lego Duplo Forest*, *Lego Duplo Train*, *Lego Duplo Food*, *Lego Duplo Animals Cheat*, *Trick Lego Duplo Animals*, *Lego Juniors Build e Drive*;

A observação e a reflexão possibilitaram a análise dos conhecimentos prévios dos alunos e suas curiosidades mediante aos aplicativos, onde demonstraram maior interesse pelos *apps* de pintura e jogos. Sendo assim, em outro momento os *tablets* foram levados para a sala e em duplas as crianças exploraram os *apps* instalados, neste momento ainda com auxílio das professoras.

Com o recurso do *data show*, foi exposto para a turma um vídeo sobre o artista Arcângelo Ianelli e algumas de suas obras que retratavam paisagens urbanas. Arcângelo Ianelli (1922 - 2009) foi um artista brasileiro nascido em São Paulo. Pintor, escultor, ilustrador e desenhista autodidata. A partir da década de 1940, produziu cenas cotidianas de paisagens urbanas e marinhas, que revelavam grande síntese formal e uma gama cromática em tons rebaixados (Enciclopédia Itaú Cultural, 2017). As crianças exploraram algumas obras do artista impressas em papel de fotografia em tamanho A4. Em seguida, fizeram releitura destas obras em



diversas formas de registro: no papel com tinta, no pátio externo em azulejos com tinta, também usaram os *tablets* para fotografar suas produções, e desenharam com o uso dos *apps*. Todas as produções das crianças foram salvas em pastas individuais e nomeadas, em outros momentos apreciaram e trocaram experiências sobre suas criações artísticas.

Com autorização prévia dos pais, foi realizado um passeio no entorno do CMEI. As crianças em duplas levaram os *tablets* para tirar fotos de paisagens, observaram como eram as casas da região, as estruturas, as cores, se havia vegetação no entorno, entre outros detalhes... Que foram registrados por elas por meio da fotografia. Com a proposta desta experiência, as crianças tiveram a oportunidade de manter contato com um ambiente de aprendizagem diferente ao qual estavam habituadas dentro do CMEI, mesmo sendo um local onde passavam todos os dias com os pais.

Após o passeio, foram montados pequenos grupos para analisar as fotos. Observaram se as imagens estavam bem enquadradas, se a iluminação estava bacana, se havia alguma repetida ou que precisava ser excluída, tiveram a oportunidade de escolher as imagens sem a intervenção das professoras. Em outro momento, juntamente às crianças, foram selecionadas oitenta fotos e reveladas para a montagem de uma exposição, onde as outras turmas do CMEI e as famílias apreciaram as fotografias e as produções das crianças com o uso do recurso *tablet*, inspiradas nas obras do artista Arcângelo Ianelli.

#### 4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

As rodas de conversa proporcionaram uma coleta de dados bastante rica para a elaboração do trabalho, as crianças se expressaram oralmente diante das questões lançadas para discussão, o registro foi feito por meio de observação seguido de transcrição no diário de bordo. As falas foram bem variadas: -*“Uso para assistir desenhos no youtube e jogar.”* (Sujeito 01) -*“Uso meu tablet para tirar fotos da minha família, mandar figurinhas para minha avó e muitas coisas importantes.”* (Sujeito 02) -*“Gosto de assistir desenhos e filmes na Netflix, escutar músicas, jogar Poo e Caça Dragão”.* (Sujeito 03) -*“Uso para assistir tutorial de maquiagem no youtube, gravar vídeos me maquiando e depois assisto com minha mãe.”* (Sujeito 04). Foi percebido que, a maioria das crianças que possuem *tablets* em suas

residências utilizava sem a orientação dos pais ou responsáveis, onde os mesmos usam o recurso somente para entretenimento dos filhos.

A apreciação das obras de paisagens urbanas do artista Arcangelo Ianelli (FIGURAS 01 e 02), proporcionou uma comparação com o meio urbano onde as crianças estão inseridas, algumas disseram que “*parecia com as casas da rua onde morava*”. Com a exploração as obras, observaram as cores, as formas, os detalhes das casas e suas estruturas, o entorno com pessoas, automóveis, árvores e postes, ampliando assim, seu repertório artístico.

FIGURA 01 – “CASÁRIO”



FONTE: ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL (2017).

FIGURA 02 – “PAISAGEM URBANA”



FONTE: ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL (2017).

Após algumas etapas, foi notável a evolução da autonomia das crianças com os *tablets*. Eram usados três vezes na semana no período matutino (manhã), quando não era o “dia do *tablet*” (como nomearam) solicitavam para que pudessem usar. Com a percepção que a maioria já desenvolvia com autonomia as funções propostas em momentos anteriores como ligar/desligar, carregar a bateria, perceber

a necessidade de carga, uso dos *apps* sem auxílio, acesso a vídeos no *youtube*, tirar fotos e fazer filmagem, propôs-se a atividade de desenho nos *apps*: Pintura Digital ou no *Kids Paint Free* (ficou à escolha de cada criança), onde foi realizada uma releitura de algumas obras do artista Arcângelo Ianelli, em seguida, as crianças desenharam nos *tablets* e salvaram suas produções artísticas, conforme mostra as (FIGURAS 01 e 02). Na figura 03, o sujeito 03 desenhou a obra “casário” (Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural, 2017), citou que usou cores diferentes para não ficar igual a que o artista pintou.

FIGURA 01 – SUJEITO 01



FONTE: O AUTOR (2017).

FIGURA 02 – SUJEITO 02



FONTE: O AUTOR (2017).

FIGURA 03 – DESENHO CRIADO E SALVO PELO SUJEITO 03



FONTE: O AUTOR (2017).

Algumas crianças tentaram desenhar nos *tablets* as obras de Arcângelo lanelli, com detalhes e cores parecidos com as imagens que apreciaram, outras retrataram paisagens totalmente diferentes, reproduziram paisagens de lugares já conhecidos, como por exemplo, do bairro onde moram e suas próprias casas.

O uso integrado de mídias nas práticas pedagógicas possibilitou uma maior aprendizagem para a turma, onde todos tiveram oportunidades de manusear os *tablets*. Algumas crianças (minoría) relataram que em casa não tinham contato com *tablet*, pois era de um irmão mais velho ou que só os pais mexiam. Com as propostas desenvolvidas todos tiveram as mesmas oportunidades, adquiriram confiança e autonomia no uso deste recurso, só solicitavam ajuda das professoras quando realmente não sabiam para que servisse determinado ícone ou quando precisavam escrever alguma palavra, como ainda não são alfabetizados soletrava-se para que escrevessem sozinhos. O passeio no entorno do CMEI foi um momento especial para as crianças, estavam ansiosas para fotografar as paisagens. Muitas crianças reconheceram suas casas ou de parentes e ficaram encantadas em poder compartilhar essas informações com os colegas e professoras, promovendo assim, construção de novos conhecimentos, interação e socialização.

Como exemplo de experiência, estagiárias de um curso de pedagogia, desenvolveram um projeto com fotografias na creche Nossa Senhora Aparecida, localizada no bairro Pantanal em Florianópolis (SC), onde a aceitação pelos alunos foi surpreendente e experiência enriquecedora.

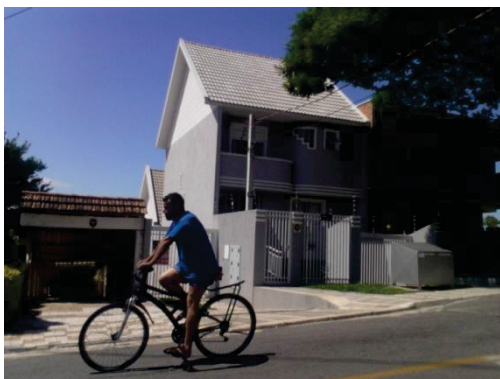
Como coloca OSTETTO (2008, p.89), professora formadora de professores para a educação infantil:

O passeio para fotografar revelou como é possível incentivar e promover a autonomia e a autoria das crianças no processo de conhecimento. Cada escolha de casa era um olhar que procurava uma significação para o que

via. Além disso, a aproximação das crianças com o bairro, as residências, a igreja e as suas próprias casas e sua história fortalecia o laço afetivo entre elas, os adultos e a comunidade (OSTETTO, 2008, P.89).

A relação com o entorno do CMEI envolvendo a fotografia, possibilitou que as crianças escolhessem o que queriam registrar, a maioria manteve o foco nas casas, mas outras foram além da imaginação, fotografaram plantas, lixo na rua, cachorros e até mesmo o céu, “*que estava azul e lindo*” como disseram. Observaram cada detalhe nas fotos, desde o enquadramento até a posição do sol para uma boa iluminação como mostra nas (FIGURAS 01, 02 e 03). E esses detalhes se transformaram em histórias, que num terreno baldio havia um cemitério enterrado e tinha fantasmas, que lixo na natureza causa enchentes, que existem casas de palha, madeira e tijolos, como a casa dos três porquinhos. Observou-se que mesmo as crianças mais tímidas e que pouco se expressavam no coletivo, se empolgaram tanto com o passeio que não parava de falar sobre tudo o que viam ao seu redor.

FIGURA 01



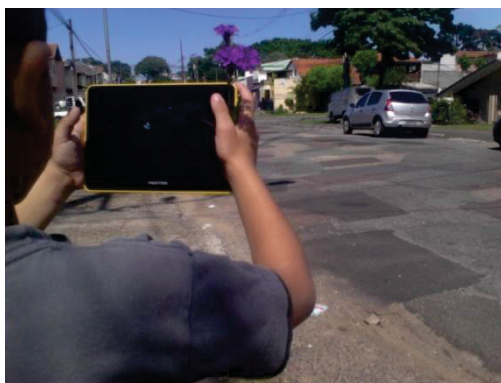
FONTE: O AUTOR (2017).

FIGURA 02



FONTE: O AUTOR (2017).

FIGURA 03



FONTE: O AUTOR (2017).

O projeto foi finalizado com a exposição “Tablet e Arte no PRÉ II B, Inovando e Criando” (FIGURAS 01 e 02), em um sábado pedagógico, as famílias e as crianças de outras turmas apreciaram os trabalhos realizados. O contato das crianças com a fotografia foi significativo, ficaram encantadas ao verem suas fotos expostas, algumas quiseram aprofundar o assunto questionando como as fotos que estavam nos tablets viraram papel, o que rendeu uma longa roda de conversa sobre o processo de revelação de fotos e um tema para um futuro trabalho com a turma. Algumas relataram que nunca tinham tido contato com uma fotografia, que só tinham visto fotos no celular ou computador. Foi oportunizado para que levassem algumas fotos para casa para mostrar para a família. A aprendizagem foi satisfatória, fizeram descobertas, trocaram experiências, interagiram e agregaram novos conhecimentos.

FIGURA 01 – EXPOSIÇÃO “TABLET E ARTE NO PRÉ IIB, INOVANDO E CRIANDO”.



FONTE: O AUTOR (2017).

FIGURA 02 – EXPOSIÇÃO “TABLET E ARTE NO PRÉ IIB, INOVANDO E CRIANDO”.





FONTE: O AUTOR (2017).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados demonstram que crianças da educação infantil mesmo ainda sem serem alfabetizadas, podem adquirir autonomia no uso integrado de mídias, em específico o *tablet* e a fotografia presentes nesta pesquisa. O que leva o resultado de um bom trabalho é um planejamento adequado, partindo dos conhecimentos prévios das crianças e de seus interesses, podendo assim, oportunizar algo que realmente desperte a curiosidade e seja inovador.

Mesmo a maioria já possuindo contato com *tablets*, em casa era algo superficial, com jogos e desenhos na *internet* em momentos que os pais precisavam manter os filhos ocupados. No CMEI, além de estarem inseridos em um ambiente diferente onde a atenção é exclusiva para eles, também já possuem a consciência que estão em constante troca de experiências, seja com os colegas ou com as professoras. Sendo assim, a mediação deste processo é fundamental para uma aprendizagem efetiva, respeitando cada etapa e sua evolução. De início, muitas crianças apresentaram medo de “mexer” no *tablet* alegando que poderia estragar ou não sabia usar, por fim, executavam todas as funções sem auxílio, desde ligar, colocar para carregar e salvar seus próprios arquivos.

Deixar a criança aprender com seus erros e resolver pequenos problemas são essenciais para seu desenvolvimento, pois percebe o que precisa mudar e sente-se capaz, considerando ressalvas quando realmente não conseguem e necessitam do auxílio de um adulto. Muitas tinham como dificuldade a questão de não saber ler e escrever, mas conheciam e identificavam todas as letras do alfabeto, então a soletração foi à resolução do problema.

Aliar os *tablets* à arte foi algo inovador para as crianças, que imaginavam que não poderiam fazer a releitura de uma obra de arte sem papel e tinta, descobriram que nos *apps* de desenho há inúmeras ferramentas que possibilitam abusar da imaginação, como ao mudar as cores, traços, aplicar efeitos ou fazer uma foto colorida ficar preto e branco e parecer antiga. Outro fato relevante foi que algumas crianças sugeriram não fazer mais atividades em papel, pois assim não iríamos poluir a natureza e com os *tablets* só precisávamos de energia e podíamos usar todas as “cores do mundo”, cada criança tirou suas conclusões com as experiências e levaram seus conhecimentos para as famílias, alguns pais relataram que os filhos não queriam mais usar os *tablets* somente para jogar, mas também desenhar obras de arte e pesquisar na internet.

## REFERÊNCIAS

Diretrizes Curriculares para a Educação Municipal de Curitiba. **Objetivos de Aprendizagem: Uma discussão permanente**. 2012. Curitiba, Paraná.

Enciclopédia Itaú Cultural. Arcângelo Ianelli, Artes Visuais. São Paulo, 2017. Disponível em: **URL:** <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa17407/arcangelo-ianelli>. Acesso em 07 de fevereiro de 2018.

NSC, **Jornal de Santa Catarina**, 2014. Disponível em: <http://jornaldesantacatarina.clicrbs.com.br/sc/seguranca/noticia/2014/06/redes-sociais-determinam-idade-minima-para-ter-acesso-4518423.html>, acesso em 24 de fevereiro de 2018.

OSTETTO, L. Esmeralda. **Educação Infantil: Saberes e Fazeres da Formação de Professores**. Coleção Ágere, Papirus Editora. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?isbn=8530808762>. Acesso em 07 de fevereiro de 2018.

Prefeitura Municipal de Curitiba, Secretaria Municipal da Educação, **As Experiências das Crianças com as Tecnologias na Educação Infantil**. El Conectando Linguagens na Educação Infantil. 2015. Curitiba, Paraná.



PRENSKY, Marc, 2001. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. Disponível em: [http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2\\_intencoes/nativos.pdf](http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf), acesso em 20 de fevereiro de 2018.

PRENSKY, Marc. **O Papel da Tecnologia no Ensino e na Sala de Aula**, Conjectura, v. 15, n. 2, maio/ago. 2010. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/335/289>, acesso em 24 de fevereiro de 2018.

SCHLEMMER, C. Betina. Curso de Pós-Graduação *Lato-Sensu* em Mídias Integradas na Educação. **Metodologia da Pesquisa Científica**, Disciplina Didático-Pedagógica. Curitiba: UFPR, 2017.

Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais Brasília**: MEC/SEF. Brasil, 1998.

Sempre Família, 2015. **Uso de Tecnologias por crianças: Benefício ou perda da Infância?** Disponível em: <http://www.semprefamilia.com.br/uso-de-tecnologia-por-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/>, acesso em 24 de fevereiro de 2018.

SENSOS-e, **Centro de Investigação e Inovação em Educação /Revista Multimédia de Investigação em Educação. Sensos-e Vol: II Num: 2** ISSN 2183-1432. Disponível em: URL: <http://sensos-e.esi.ipp.pt/?p=9489>. Acesso 20 de julho de 2017.